ESPECIAL

Consolas

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL • HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD C

Harry Potter

teste

A Pedra Filosofal

O primeiro jogo da série reformulado nas 128 bits

teste

Quidditch World Cup

O famoso desporto dos feiticeiros chega agora às consolas

T3

EDIÇÃO DE NATAL

JÁ NAS BANCAS!

MAIS DE 270 GADGETS!

SUPLEMENTO **ESPECIAL NATAL** NO INTERIOR

IMPRESCINDÍVEL PARA AS SUAS PRENDAS DE NATAL

131 SUGESTÕES!

TELEMÓVEIS, LEITORES DE DVD, RELÓGIOS DE VANGUARDA, GADGETS COM ESTILO, MÁQUINAS FOTOGRÁFICAS DIGITAIS, PLASMAS, SISTEMAS DE HOME CINEMA, E MUITO, MUITO MAIS!

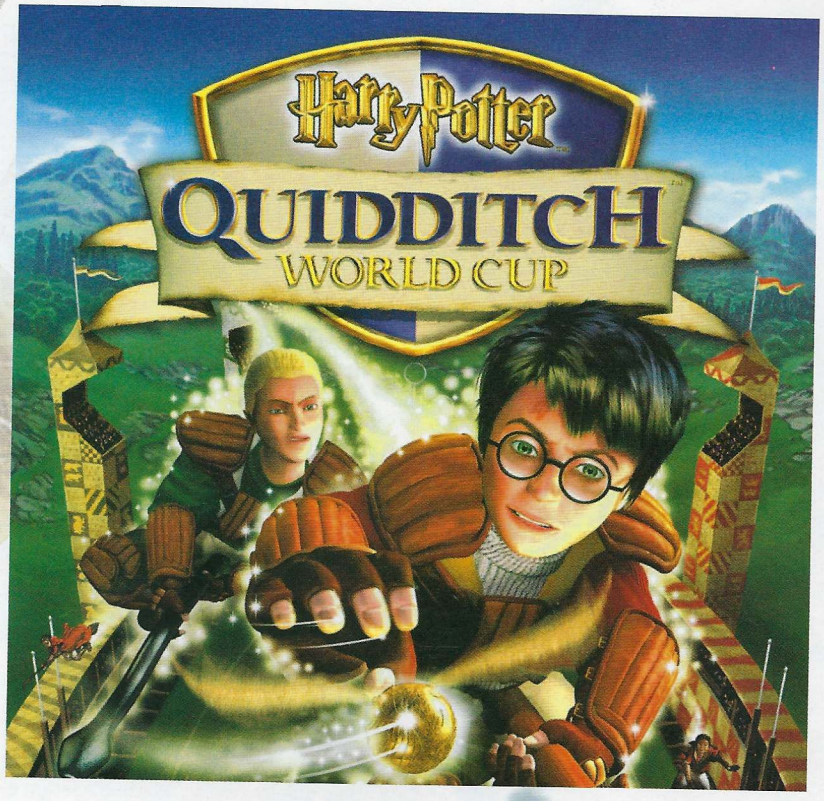
EQUIPAMENTOS DE LUXO COM ESTILO!

AS ÚLTIMAS NOVIDADES TECNOLÓGICAS!

LIFESTYLE HI-TECH!

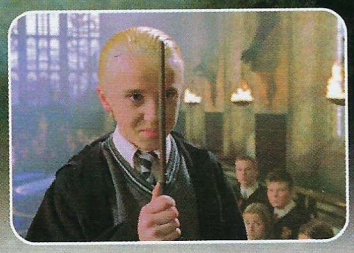
GADGETS COM CHARME...

Editorial



Joanne Kathleen Rowling criou um fenómeno que, numa altura em que muitos jovens preferiam outras formas de entretenimento em detrimento dos livros, surpreendeu tudo e todos com um sucesso sem precedentes.
Como qualquer sucesso infanto-juvenil contemporâneo, a exploração comercial deste franchise não se fez esperar, e neste ponto a Electronic Arts foi a *software house* que conseguiu a licença que permitisse o desenvolvimento de videojogos para todas as plataformas disponíveis no mercado.
Do Game Boy ao Game Boy Advance, da PS one ao PC, as conversões de *A Pedra Filosofal* conquistaram a grande maioria das plataformas na altura, inundando por completo as lojas da especialidade. O sucesso foi instantâneo e tal como no cinema, as histórias do pequeno feiticeiro criaram nos mais jovens e não só, mundos de fantasia.
Este ano não temos filme, mas a EA, habilmente, não deixou os seus créditos por mãos alheias, apresentando não um, mas dois jogos. Para os utilizadores das 128 bits foi recreado o primeiro título da série, e como se isso não bastasse, nada melhor que criar um simulador de Quidditch, o popular desporto dos mágicos que tanto sucesso fez na génese do feiticeiro.
Em suma, este vai ser novamente um natal repleto de Harry Potters nas lojas, e numa altura em que o novo livro chegou às lojas, o sucesso deverá ser garantido.

Nuno Catarino



Fenómeno Harry Potter

Com tantos bonecos, t-shirts, jogos, pastas de dentes e filmes, quase nos esquecemos que o pequeno feiticeiro teve origem num livro criado por uma escritora na altura desconhecida. A *Pedra Filosofal* marcou o início da jornada de Harry mas também de J.K. Rowling, que viu a popularidade dos livros disparar de forma meteórica. E apesar de ser discutível se o sucesso de *Harry Potter* foi devido a sorte, talento ou marketing, ou provavelmente uma combinação de todos eles, a verdade é que a série apresenta-se como uma das melhores propostas dentro do mercado de literatura infantil. J.K. Rowling conseguiu combinar na perfeição o quotidiano infantil com um universo fantástico de magia, criando assim uma obra com a qual as crianças se conseguem relacionar. Quanto ao quinto livro da saga, *Harry Potter e a Ordem da Fénix*, foi lançado em Junho na sua versão inglesa (com centenas de fãs a acorrerem às lojas, em Lisboa e outras cidades do país, à meia noite para o comprar) e foi recentemente traduzido para português.

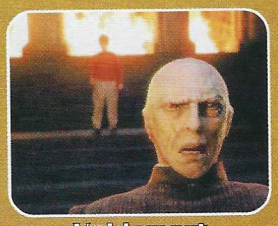
Dado que a leitura nunca foi um dos passatempos predilectos das crianças e jovens, era só natural que, mais cedo ou mais tarde, estes livros se transformassem em filmes com orçamentos gigantescos e efeitos especiais de primeira linha.

Como se sabe, *Harry Potter* bateu na altura recordes de bilheteiras em todo o mundo, quase alcançando a marca dos mil milhões de dólares de lucro e levando a febre do feiticeiro ainda mais alto. Nos meses que antecederam e se seguiram à estreia o consumidor foi inundado por uma verdadeira enchente de merchandising, que saturou tudo o que era prateleiras de lojas, hipermercados e até bancadas de feira ou de rua, dominando Harry o Natal com t-shirts, pijamas, figuras, peluches, agendas, canetas, cadernos... Enfim, uma verdadeira invasão do pequeno feiticeiro com óculos redondos e varinha mágica na mão.

Quanto ao filme em si, as duas horas e meia de *Pedra Filosofal* recontavam, de forma bastante fiel, os eventos do livro, o mesmo tendo acontecido com *A Câmara dos Segredos*, que partilha do mesmo realizador e argumentista. Quanto ao aguardado terceiro capítulo, *O Prisioneiro de Azkaban* foi adiado para o Verão de 2004, devendo estrear em Junho, com o atraso a dever-se talvez à mudança de realizador e à maior complexidade do terceiro livro. Quanto aos actores e actrizes, eles foram, na sua maioria, introduzidos no primeiro filme. Da novas aparições destaque-se Gary Oldman, que protagonizou *Dracula*, no papel de Sirius Black. O trailer já está disponível no site oficial, mas nada deixa antever sobre se o filme tomará uma nova direcção devido ao novo realizado Alfonso Cuarón (*E a Tua Mãe Também* e *Grandes Esperanças*) e história mais sombria, ou se manterá a mesma linha dos anteriores.

Glossário Potter

Muggles
Humanos que não têm qualquer habilidade mágica.

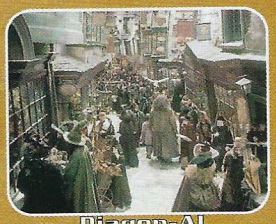


Voldemort
"Quem nós sabemos" foi um poderoso feiticeiro negro que perdeu os seus poderes ao atacar o bebé Harry Potter.

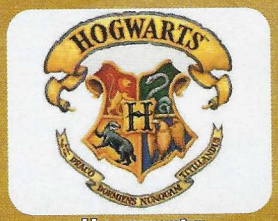
Cromos de Feiticeiros
Estes cromos mágicos têm fotografias que se mexem de feiticeiros famosos. Encontram-se dentro das embalagens dos sapos de chocolate.

Feijões de todos os sabores da Bertie Bot
Doces muito populares em forma d feijão que abrangem todos os sabor existentes, desde chocolate a vómit

Quidditch
Desporto mais popular entre os mágicos.



Diagon-Al
Rua escondida em Londres onde existem várias lojas mágicas. O local ideal para comprar o material escolar antes do início do ano.



Hogwarts
Um famoso colégio interno dedicado ao ensino das artes mágicas, que se prolonga por sete anos.

Taça de Hogwarts
Um troféu atribuído à equipa que conseguir acumular mais pontos ao lon do ano. Existem quatro equipas: Slyther Gryffindor, Ravenclaw e Hufflepuffs.

ACTUALIZA-TE!

324 PÁGINAS €7,99

+ DE 1.500 JOGOS

+ DE 15.000 TRUQUES

OS JOGOS MAIS RECENTES

EDIÇÃO 2004

PC CD-ROM

PS2

XBOX

GAME BOY ADVANCE

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Final Fantasy Tactics Advance
Golden Sun: The Lost Age
Metroid Fusion
Pokémon Ruby/Sapphire
The Legend Of Zelda: A Link To The Past
Tom Clancy's: Splinter Cell
Tony Hawk's Pro Skater 4
Wario Ware Inc: Mega Microgames
Yoshi's Island: Super Mario 3
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 5 Expert 1
Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul
Burnout 2: Point Of Impact
Dead To Rights
Enter the Matrix
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
FIFA 2003
Mario Party 4
Metroid Prime
P.N. 03
Soul Calibur 2
Super Mario Sunshine
Super Monkey Ball 2
The Legend Of Zelda: The Wind Waker
The Sims
Wario World
Age of Mythology
Age Of Wonders 2
Battle Realms: Winter of the Wolf
Championship Manager 4
Civilization III: Play The World
Command And Conquer: Generals
Divine Divinity
Dungeon Siege
Grand Theft Auto 3
GTA: Vice City
Impossible Creatures
Indiana Jones: And The Emperor's Tomb
Midnight Club II
Moto GP 2
Neverwinter Nights
Return To Castle Wolfenstein
RollerCoaster Tycoon II: Wacky Worlds
SimCity 4
The Elder Scrolls III: Bloodmoon
The Sims: Superstar
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Unreal 2: The Awakening
WarCraft 3: The Frozen Throne
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
Dark Chronicle
Devil May Cry 2
Primal
Silent Hill 3
SOCOM: US Navy Seals
Zone Of The Enders: The 2nd Runner
Dino Crisis 3
Halo
Panzer Dragoon Orta
Star Wars: Knights of the Old Republic

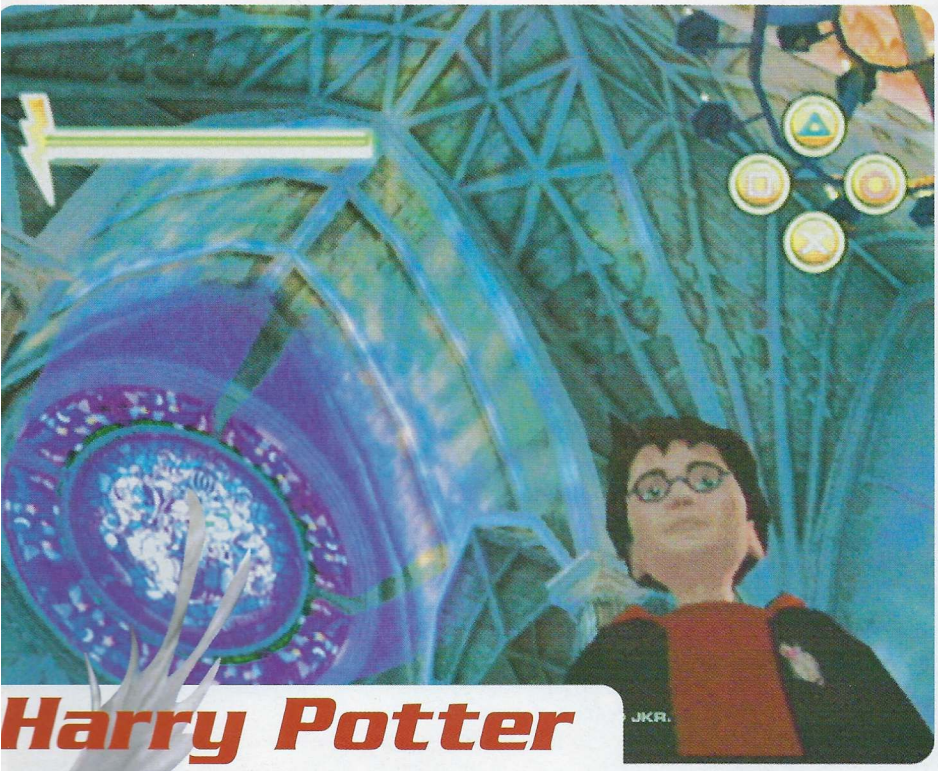
E MUITOS, MAIS!

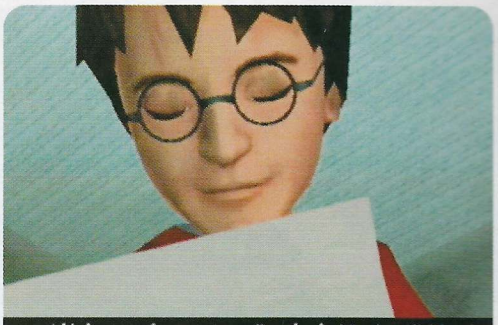
EDIÇÃO 2004

BREVEMENTE NAS BANCAS

Refazendo a génese

Num ano em que não temos qualquer adaptação cinematográfica de Harry Potter, nada melhor que oferecer aos utilizadores das máquinas de 128 bits um título que apenas rodou nas consolas da geração anterior. Claro que não estamos a falar de um *remake* directo, mas de uma nova forma de contar a história que muito tem a ganhar com as super capacidades da PlayStation 2, da GameCube e da Xbox.
Uma nova perspectiva da génese de Harry Potter que nos chega numa Pedra Filosofal bastante atractiva.





convidá-lo para frequentar a Escola de Magia e Feitiçaria de Hogwarts.

Harry Potter e a Pedra Filosofal

Uma velha aventura com um novo visual

A fama do feiticeiro continua a fascinar a mente de miúdos e graúdos por todo o mundo por intermédio de vários suportes, desde o cinema até aos jogos de cartas, passando pelos jogos de vídeo em múltiplas plataformas, claramente superando o ambiente literário onde inicialmente construiu o seu sucesso há uns anos atrás.

Esta nova produção oferece uma vez mais ao jogador a oportunidade de acompanhar Harry Potter durante o seu primeiro ano na escola de feitiçaria Hogwarts, à medida que lhe são revelados os segredos do seu passado e da sua herança mágica. Velhas personagens como Hagrid, Albus Dumbledore ou Mr. Ollivander regressam à vida, seguindo a adaptação cinematográfica do livro através de múltiplas sequências chave que aprofundam a interacção entre Harry e o universo extraordinário em que gradualmente se involve.

O grafismo do jogo revela vários dos seus trunfos desde o início, começando pelo detalhe com que as personagens se encontram retratadas e na sua excelente animação. Os cenários também não ficam para trás, revelando um trabalho cuidado na iluminação e construção das várias texturas que compõem o mundo onde jogamos.

Uma história conhecida contada de outra forma

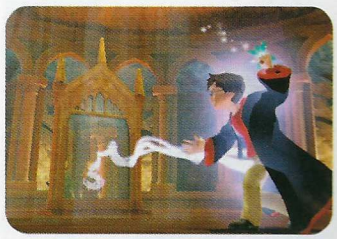
Tudo começa na altura em que Hagrid vem buscar o jovem Potter para ser iniciado nas artes da feitiçaria. Antes de apanharem o comboio para Hogwarts é no entanto necessário conseguir uma varinha para o nosso pequeno herói e é precisamente na loja de varinhas de Mr. Ollivander que pela primeira vez tomamos controlo de Harry Potter.

Este nível serve principalmente como uma espécie de tutorial ao sistema de jogo e permite-nos de imediato perceber todos os controlos e saltar rapidamente para a acção através dos exemplos apresentados.

A jogabilidade continua bastante intuitiva, com um controlo dinâmico das câmaras através de um stick analógico e toda uma série de características que nos permitem avançar pela aventura de uma forma bastante agradável. Praticamente todos os movimentos que Harry realiza são activados automaticamente, relacionando as acções do jogador no *joypad* com o ambiente que o rodeia, estando os demais botões reservados para os diversos feitiços mágicos que podemos lançar em vários momentos. Por exemplo, ao corrermos sobre um buraco no chão Harry salta automaticamente, procurando atingir a outra margem de forma segura. Também basta pressionarmos Harry contra a parede para que este se encoste e deslize sobre ela para atravessar certos obstáculos ou para evitar ser visto. De notar que não é necessário manter o controlo nessa direcção para que Harry se mantenha encostado, sendo em vez disso o botão de acção que

Não te disse, Harry? Não te disse qu'eras famoso?

Azevinho e plumagem de fénix, vinte e oito centímetros, gentil e flexível.



permite desencostarmo-nos, evitando frustrantes quedas devido a um pequeno deslize do dedo. São pequenas soluções de jogabilidade que, apesar de não parecerem sobejamente importantes, fazem toda a diferença do lado do jogador.

O sistema de feitiços é também outro dos pormenores que vale a pena destacar, não propriamente pelos feitiços em si, mas pela forma como são utilizados. Desde o início que são apresentados ao jogador diversos problemas que se encontram relacionados com cada uma das magias que vamos adquirindo, muitos deles requerendo algum poder de observação para percepcionarmo onde tem de se aplicar o feitiço para obtermos o efeito pretendido. O primeiro feitiço que aprendemos, Flipendo, pode por exemplo, ser utilizado tanto para derrubar pequenos diabinh que nos atacam, como para part jarros escondidos pelo cenário, o para pressionar botões à distânc de forma a abrir portas ou a revelar itens secretos.

O início de uma saga totalmente em português

A aprendizagem em Hogwart e de resto toda a recriação do primeiro ano escolar de Harry Potter, é outro dos principais trunfos desta produção. A academia encontra-se extremamente detalhada na sua construção e permite ao jogado explorar áreas descritas nos livr e no filme à sua própria maneira desde a Grande Escadaria, com seus lanços de escadas em movimento, até às masmorras onde se leva a cabo o desenvolvimento de poções.

O ambiente de aprendizagem acaba por se encontrar mais per do jogador, com as várias tarefa que cada professor propõe às várias equipas de alunos a ocuparem grande parte das missões que temos de resolver.

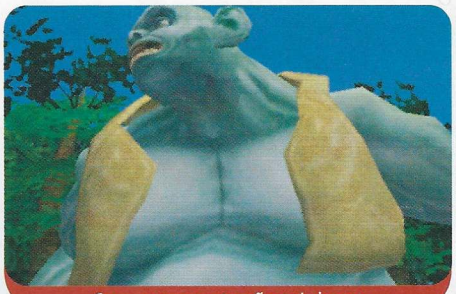
Por outro lado acabamos por nos envolver indirectamente cor

Por favor vá buscar o livro de feitiço que se encontra mais adiante. Provará ser muito útil para tudo o que se seguirá.

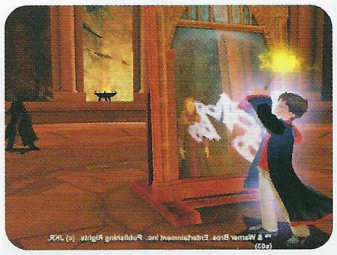
D-Defesa Contra as A-Artes das Trevas. Não que v-v-ocê precise, não é, P-P-Potter? Calculo que venha tratar do

™ & Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. (c) JKR. (s03)

O puto arrependeu-se


Com esse aspecto não vais longe

A marca que faz a diferença



várias outras personagens da escola, como os dois jovens aprendizes responsáveis pela loja de itens mágicos para partidas desagradáveis, apontando sempre para novos objectivos que revelam o caminho para os mais variados segredos. No caso desta loja de itens, podemos utilizar os diversos Feijões de Todos os Sabores que vamos encontrando pela aventura para adquirir os itens que desejamos, servindo estes como uma espécie de moeda de troca universal entre alunos no interior dos corredores da academia.

De facto, as missões opcionais não faltam nesta aventura e constituem desafio q.b. para manter agarrados ao sofá todos aqueles que decidirem pegar neste título. Reunir os 101 cromos de feiticeiros espalhados pelo jogo requer uma atenção extrema a todas as pistas e pormenores, sendo necessário satisfazer praticamente todos os pedidos opcionais de missões e ultrapassar vários obstáculos. Muitas destas missões opcionais são-nos indicadas através de uma espécie de placar de informações, onde são oferecidas várias recompensas a troco de serviços de vários tipos, como por exemplo encontrar itens perdidos.

Globalmente, toda a academia respira de vida e causa um impacto sobre o jogador muito superior ao título anterior, *Chamber of Secrets*. Uma das grandes melhorias para este facto é a questão dos tempos de carregamento dos cenários. Em *Chamber of Secrets* estas esperas eram extremamente demoradas, o que muitas vezes fazia com que a atenção do jogador se dispersasse para outras áreas. Nesta reedição esse problema não se coloca, com uma ligação praticamente contínua entre os diversos cenários de Hogwarts, que ainda para mais se encontram repletos de todo o tipo de personagens com quem podemos falar e com um nível de actividade que cativa e torna o jogador motivado em explorar todos os seus recantos.

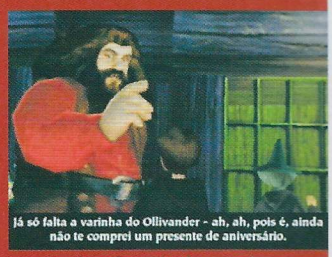
Um adaptação bem conseguida de um clássico literário

A variedade de actividades e desafios que vamos encontrando ao longo da aventura acaba por ser verdadeiramente impressionante e, como não podia deixar de ser, está também reservado ao jogador um papel nos vários jogos de Quidditch realizados ao longo do ano. Também aqui a jogabilidade se revela bem conseguida e igualmente intensa, retratando um dos mais famosos eventos do mundo criado por J. K. Rowling.

Ao avançarmos na história acabamos por gradualmente penetrar nos segredos escondidos em Hogwarts e nas diversas conspirações que varrem os seus corredores, acabando inadvertidamente por entrar em confronto directo com algumas das mais perigosas criações das forças mal intencionadas na academia. Estas perigosas criaturas foram, em alguns casos, criadas exclusivamente para esta nova produção, mas muitas delas foram também retiradas directamente dos livros de Rowling e serão facilmente reconhecidas pelos fãs que já tiveram oportunidade de deitar os olhos à literatura original.

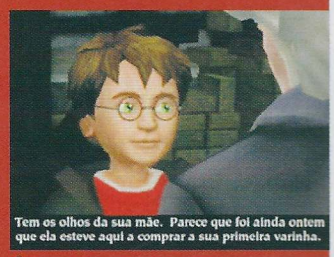
Ao jeito tradicional dos jogos de plataformas, muitos destes confrontos envolvem também uma componente de resolução de problemas, sendo necessário perceber qual é o ponto fraco da criatura e como melhor aproveitar o ambiente circundante para a

Diálogos em português



Aqui está o raio da varinha

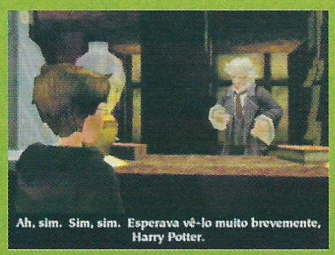
Eu não posso dizer o mesmo



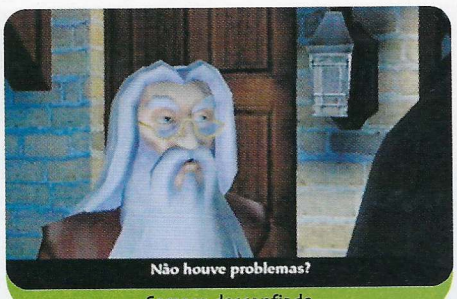
É verdade! A minha mãe era toda gira!

Biblioteca ambulante

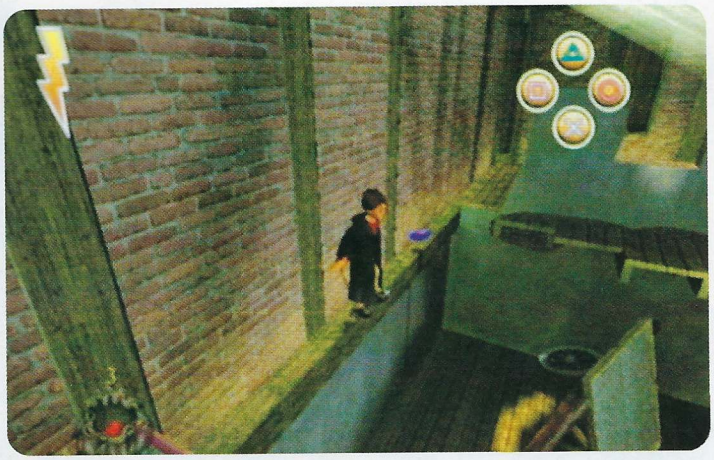
Para além da miríade de itens secretos, também podemos reunir uma vasta biblioteca de informação sobre a sociedade em Hogwarts, desde as suas personalidades mais importantes até às múltiplas criaturas que aí habitam, os seus pontos fortes e fracos, bem como informação sobre os diversos feitiços que vamos adquirindo. Esta informação encontra-se sobre a forma de vários livros presentes no inventário que vão sendo preenchidos no decorrer da aventura.



Professor Quirrell! Harry, o Professor Quirrell vai ser um dos teus professores em Hogwarts.
Aqui ainda tudo são rosas


Não houve problemas?
Sempre desconfiado

Pedia-a emprestada, Professor Dumbledore.
Um amigo para a vida



conseguir atingir. Também aqui acaba por ser interessante o número de variações possíveis dos diversos feitiços obtidos, muitos deles usufruindo inclusive de um sistema de *lock-on* que permite manter a câmara fixa no inimigo que pretendemos atacar enquanto nos movimentamos em seu redor.

Como também já seria de esperar, todos os principais acontecimentos do livro e do filme encontram a sua representação no jogo, incluindo o confronto final com Voldemort, obviamente redesenhado para oferecer um desafio diferente ao jogador.

Quanto à banda sonora que envolve toda a produção, a

componente mais digna de nota é principalmente a dobragem efectuada, com as autênticas vozes das personagens do filme a complementarem a experiência mágica da melhor forma. O resto da experiência auditiva não se revela particularmente interessante, com muitas das faixas a desaparecerem calmamente no desenrolar da acção, o que até é preferível ao que acontece em muitos outros títulos onde a banda sonora realmente prejudica a experiência.

Não existem grandes diferenças entre as três versões

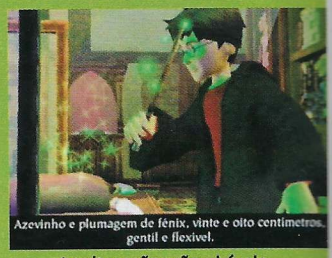
De notar também que a versão PS2 conta com uma dobragem no nosso português, dedicada aos mais novos e que se encontra realizada com uma qualidade realmente profissional e que não desvanece demasiado a experiência original, apesar de tudo.

Resumindo, parece-nos que esta reedição foi levada a cabo da melhor das formas, aproveitando de facto aquilo que havia de melhor no motor gráfico e no sistema de jogo de *Chamber of Secrets*, nomeadamente as mecânicas de plataformas bem ao estilo dos mais recentes *Zelda*, por exemplo, e resolvendo vários dos problemas que assombravam um pouco este último título, acabando por apresentar um jogo que de certeza vai apaixonar os fãs de Harry Potter até ao lançamento da próxima aventura.

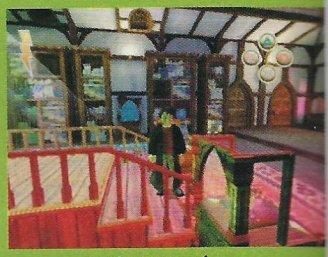
Gonçalo Lopes

O jovem Potter

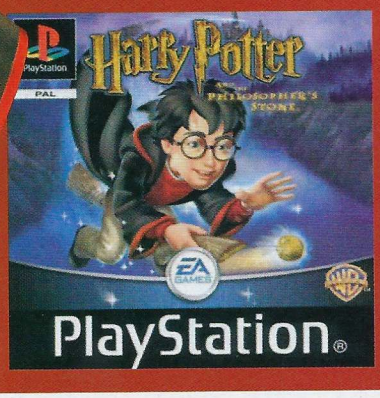
No início do jogo o jovem é assim



As alterações são visíveis


Aqui vamos nós...

Regresso ao passado



Este novo jogo da série *Harry Potter* é em alguns aspectos um autêntico *remake* da versão de PS one do primeiro jogo desta série da Electronic Arts. Apesar das muitas diferenças, que adaptam a jogabilidade do capítulo anterior, a história é a nossa velha conhecida, fazendo-nos viajar pela génese de todo este fenómeno.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	9	7	8
Cenários e animações bem conseguidos e sem tempos de carregamento.	Um sistema de jogo acima de tudo intuitivo e de fácil aprendizagem.	A banda sonora passa despercebida, mas é compensada pelas vozes.	Muitos segredos, enigmas para resolver e inimigos para derrotar.

Opinião Final

Uma produção com pés e cabeça, que de facto oferece aquilo a que se propôs e que certamente vai conseguir reacender a chama aos muitos fãs de Harry Potter que ansiavam por mais uma aventura.

Pontuação

8

Nº3 BREVEMENTE NAS BANCAS

A COLECÇÃO ESSENCIAL!

GRÁTIS DVD

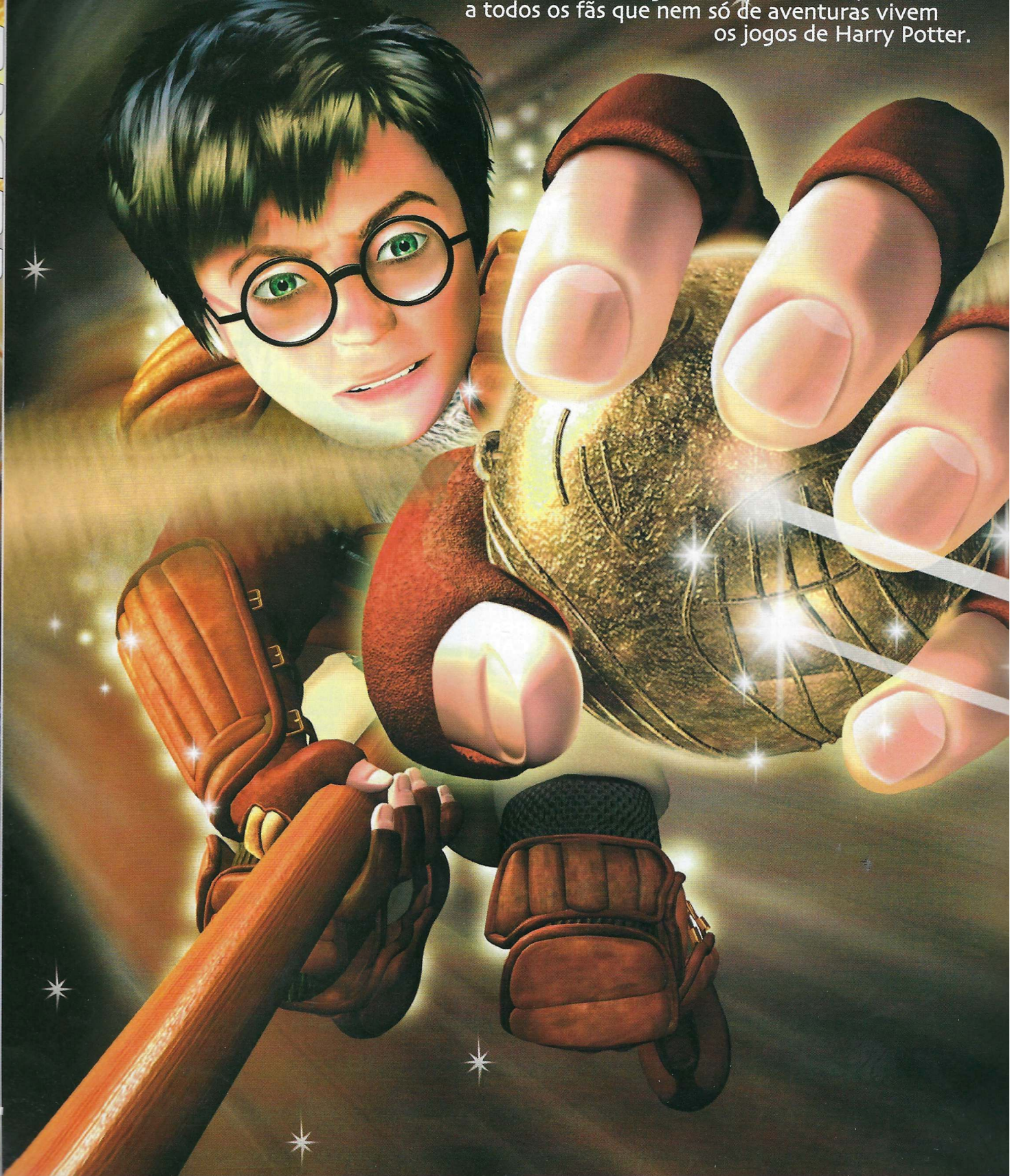
COM 101 DOS MELHORES JOGOS PC DE SEMPRE!

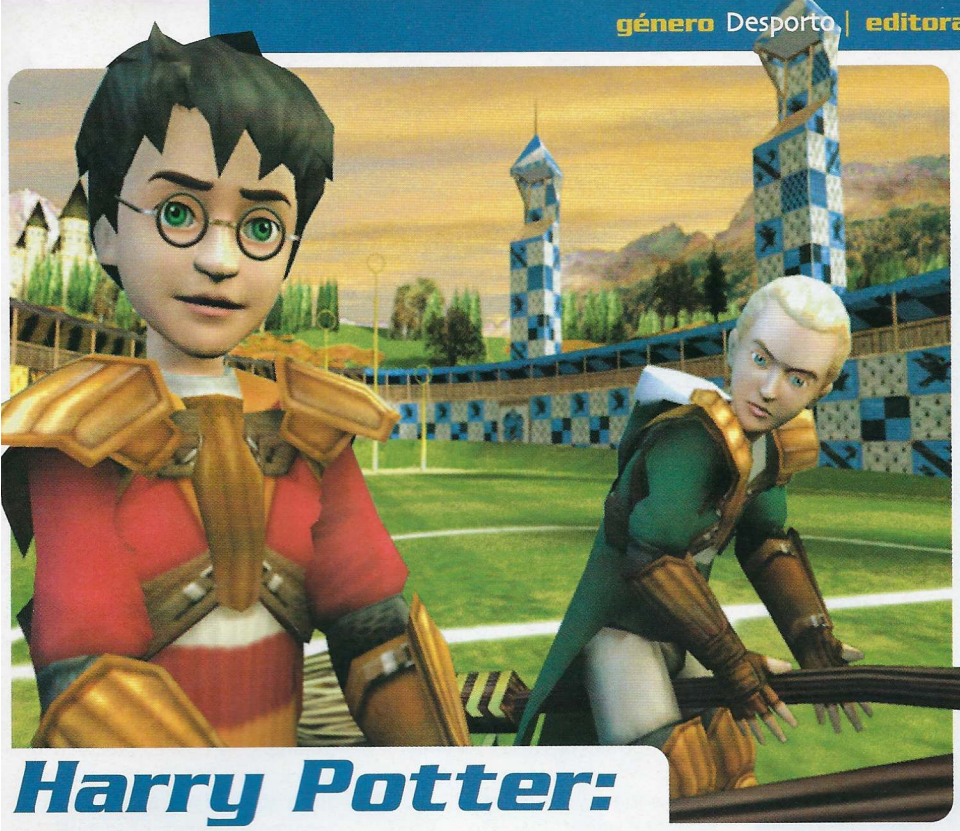
Revisitar Quidditch

Este desporto ficou conhecido logo no primeiro livro de J.K. Rowling e rapidamente se tornou numa das grandes imagens de marca desta série de livros. Os confrontos ganharam ainda mais destaque na adaptação para cinema do fenómeno Harry Potter, pois muitos foram os que saltaram dos bancos quando as coisas corriam menos bem ao nosso feiticeiro.

No mundo digital estas partidas também fizeram história, pois no primeiro jogo da série existia um nível em que tínhamos de pôr em causa a nossa perícia e ainda por cima montados numa vassoura.

Agora chegou a vez da criação de um simulador que trate o Quidditch com a dignidade que merece, mostrando a todos os fãs que nem só de aventuras vivem os jogos de Harry Potter.





Harry Potter: Quidditch World Cup

Montem nas vossas vassouras!!!

O desporto favorito dos feiticeiros do universo Harry Potter está finalmente ao alcance de todos os aficionados das aventuras do pequeno mágico. Sejam muito bem vindos a *Quidditch World Cup*.

"Harry e os restantes elementos da equipa de Quidditch dos Gryffindor entraram no salão ao som de grandes aplausos. Harry não pôde deixar de esboçar um enorme sorriso ao constatar que tanto a mesa dos Ravenclaw como a dos Hufflepuff aplaudiam também. A mesa dos Slytherin assobiava bem alto à sua passagem e ele reparou que Malfoy estava mais pálido que de costume.

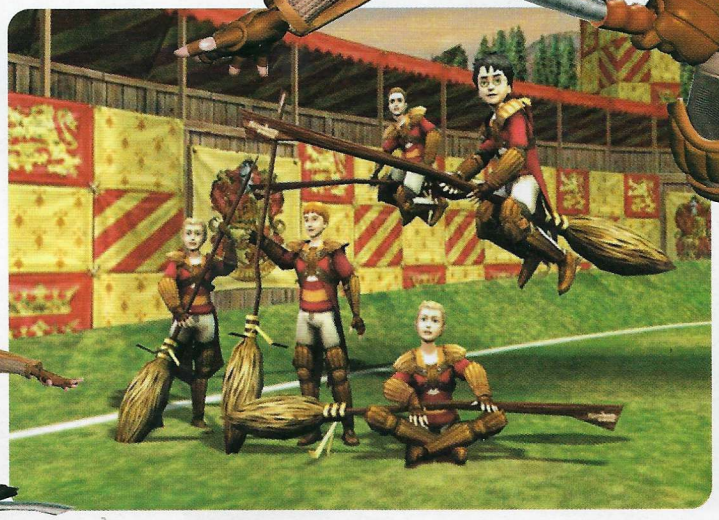
– Montem nas vossas vassouras! – ordenou Madam Hooch. – Três, dois, um... O som do apito perdeu-se no meio do ruído da multidão quando 14 vassouras se elevaram no ar." Preparem-se agora para entrar neste mundo e viver momentos inesquecíveis, onde tudo gira em torno do desporto mágico de Quidditch.

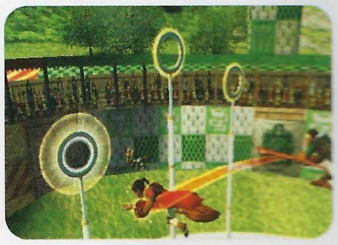
Desenvolvido pelo UK Studio da Electronic Arts, a equipa responsável pelos êxitos anteriores de Harry Potter nos videojogos, *Quidditch World Cup* assume-se desde já como uma verdadeira preciosidade para os amantes deste verdadeiro fenómeno de popularidade. A obra-prima de J.K. Rowling tornou-se numa autêntica máquina de ilusões e fantasia, conseguindo enfeitiçar miúdos e graúdos pelos quatro cantos do globo. Cada livro novo equivale a um novo sucesso e a passagem para os ecrãs do cinema desembocou num autêntica loucura em torno de Harry Potter. Ninguém consegue ficar indiferente às aventuras do pequeno feiticeiro, e no mundo dos videojogos esta receita funciona às mil maravilhas. A Electronic Arts melhor do que ninguém conhece na perfeição esta realidade, e numa altura em que o Pai Natal se prepara para descer pela chaminé, esta é uma boa oportunidade para facturar.

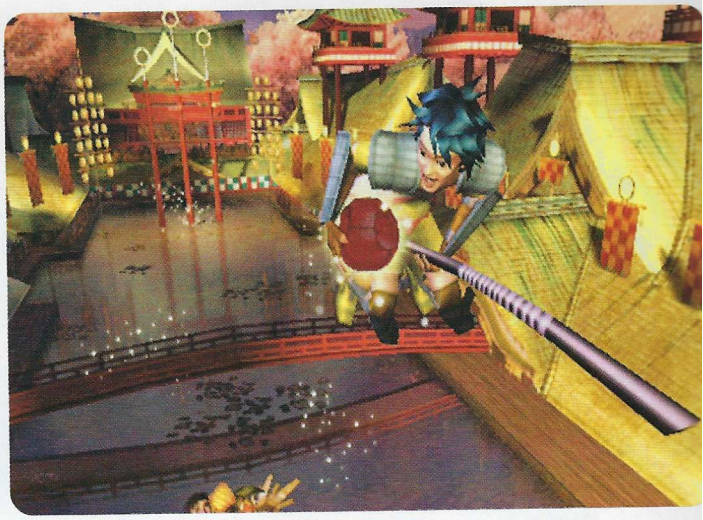
Supostamente estou a partir do princípio que todos sabem o que é o Quidditch. Para quem não está a perceber nada do que se está aqui a falar, fiquem com uma pequena introdução.

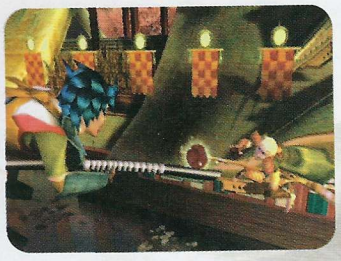
Joguem por uma das quatro equipas de Hogwarts

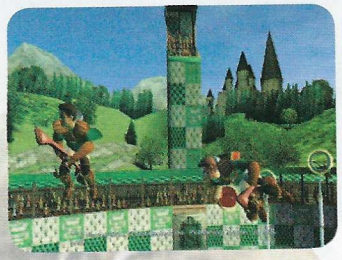
O Quidditch é um desporto praticado em cima de vassouras voadoras, que mistura elementos de várias modalidades como o futebol, o basquete e algumas manobras características do hóquei no gelo. Praticado por bruxas e feiticeiros desde o início do Século XI em Queerditch

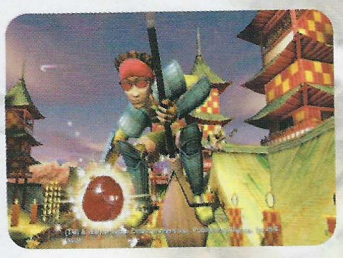








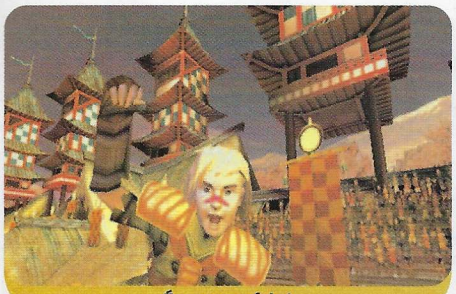


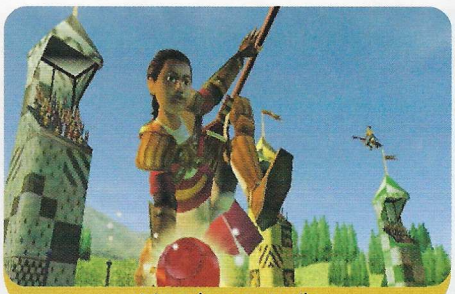


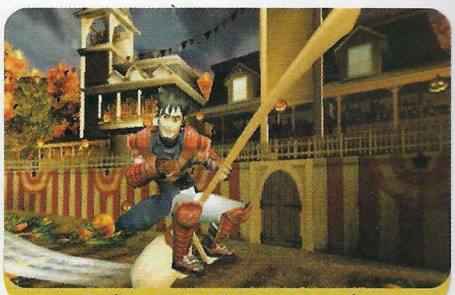
Marsh, em Inglaterra, este jogo caracteriza-se ainda pela sua extrema velocidade e pela emoção que consegue transmitir à multidão que tradicionalmente enche os estádios. Como qualquer modalidade desportiva, mágica ou não, o Quidditch tem as suas regras bem definidas e em qualquer partida podemos contar com um árbitro. O campo é oval e desde o Século XIV que tem cerca de 152 metros de comprimento e 52 de largura. Nos seus extremos existe uma zona de marcação com três postes com argolas onde se marcam os golos. A superfície do campo é geralmente relvada, mas como também poderemos observar no jogo, em algumas zonas esta superfície pode ser coberta de areia, gelo e até mesmo água.

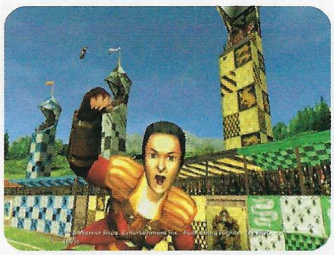
A versão PS2 conta com dobragem em português

À primeira vista isto pode parecer pouco significativo, no entanto, e tal como as diversas condições atmosféricas, este factor influencia bastante a natureza do próprio desafio. Duas equipas, um campo e... quatro bolas. Sim, o Quidditch utiliza quatro bolas: a quaffle, duas bludgers (também conhecidas como blooders) e a famosa snitch dourada. A quaffle é usada como uma tradicional bola de futebol e serve basicamente para a marcação de golos dentro das argolas num dos três postes da zona de marcação do nosso adversário. Querem saber mais pormenores? É uma bola de couro, sem costuras e de cor avermelhada para a sua correcta visibilidade quando as condições do tempo são adversas. As duas bludgers, que foram em tempos mais antigos duas pedras voadores encantadas, são actualmente de ferro e têm uma função muito importante dentro de campo. O seu feitiço faz com que voem indiscriminadamente pelo campo, tentando atingir todos os jogadores que delas esteja próximos. Levar com uma bludger é sempre algo que o jogador tentará evitar a todo o custo, e para isto existe uma estratégia que mencionaremos mais adiante. Finalmente a snitch dourada, a bola mais rápida do jogo e que se assume como a bola mais importante de uma partida de Quidditch. Esta bola é muito pequena (tem aproximadamente o tamanho de uma noz), tem asas e está enfeitiçada para fugir o mais que puder e evitar ser capturada. Quando esta bola é apanhada, o jogo acaba e a equipa do jogador que a agarrou recebe 150 pontos. Geralmente quem consegue agarrar primeiro na snitch dourada vence o desafio, uma ve que cada golo da quaffle apenas


És mesmo feio!


A isto chama-se estilo


Tenho a impressão que vais perder



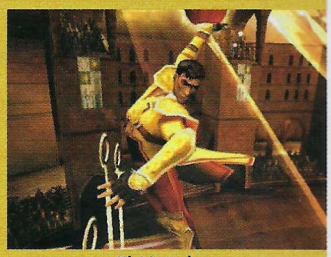
vale dez pontos. Cada equipa de Quidditch é formada por sete elementos: três chasers, dois beaters, um keeper e um seeker. A principal função dos chasers é a marcação de golos com a quaffle. São jogadores muito rápidos e com um braço muito forte para poderem efectuar grandes passes aos companheiros de posição, e naturalmente para a marcação num dos três postes. Têm que ter cuidados quando defendem os chasers contrários e principalmente têm que evitar levar com as bludgers. Os dois beaters são os jogadores mais defensivos da nossa formação. Armados com uma espécie de taco de basebol, os beaters servem essencialmente para bater nas bludgers, evitando desta forma que estas atinjam os seus companheiros de equipa.

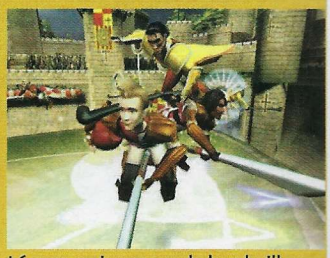
Harry é naturalmente o seeker dos Gryffindor

Dado que não podem marcar golos ou tocar nas outras bolas do encontro, os beaters passam muito do tempo de jogo a lançar ataques com pancadas nas bludgers, por forma a tentar derrubar os chasers da equipa contrária. O keeper, tal como o próprio nome indica, é o nosso guarda-redes, perdão, guarda-postes. A sua zona de acção restringe-se ao espaço de marcação onde tenta a todo o custo evitar que os remates do adversário ultrapassem qualquer um dos anéis que se situam nas extremidades dos três postes. Finalmente chegamos ao seeker. Sendo uma posição que tradicionalmente é preenchida pelos melhores atletas em vassouras voadoras, o seeker tem como única preocupação procurar e apanhar a snitch dourada. São peritos em voar com uma ou até sem mãos, e assumem um papel central, dada a importância em termos de pontos que a sua função acarreta. Um bom seeker pode transformar um resultado de 140 a 0 numa vitória milagrosa. Como não poderia deixar de ser, Harry Potter assume esta função na sua equipa.

Agora que os *rookies* já sabem do que vamos falar, entremos então de forma mais detalhada

Adversários de peso

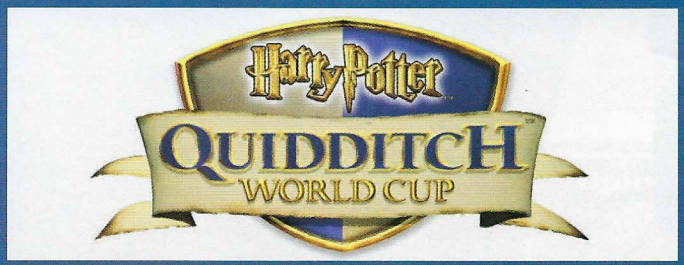

El Matador

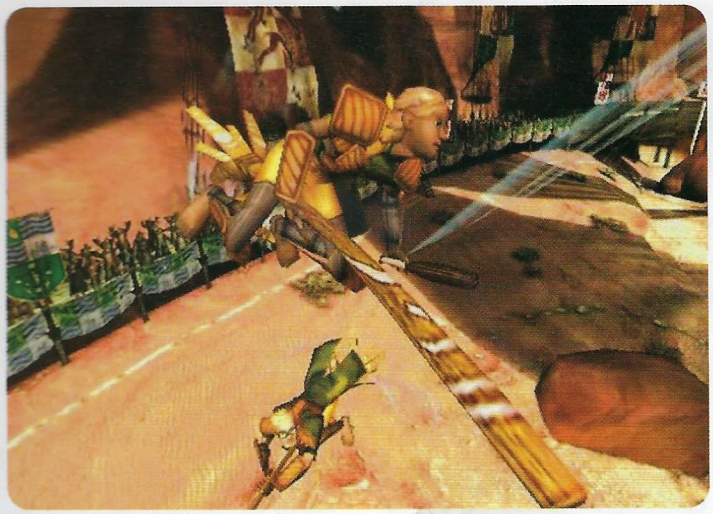

Lá vem mais um par de bandarilhas

Os azuis também marcam pontos

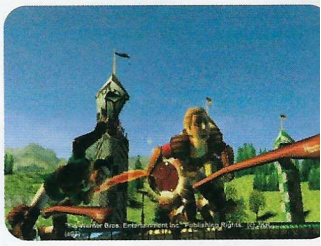
Em todas as plataformas

A Electronic Arts não fez a coisa por menos, e *Harry Potter: Quidditch World Cup* será um lançamento sem qualquer tipo de exclusividade em termos de plataforma. O jogo será lançado em todas as máquinas do mercado: PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, Nintendo Game Boy Advance e PC CD-ROM. Já não existe desculpa para não pedirem ao Pai Natal *Quidditch World Cup*.





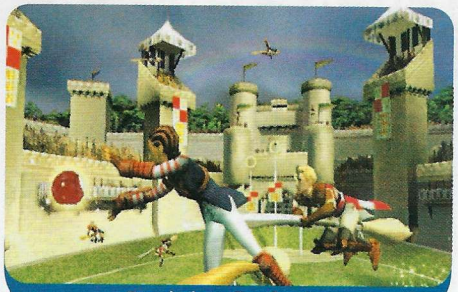
na análise do jogo. Em primeiro lugar vamos referir as vertentes que *Harry Potter: Quidditch World Cup* disponibiliza ao jogador. O menu principal apresenta três opções distintas: Hogwarts, Taça do Mundo e jogo amigável. Se excluirmos o modo Taça do Mundo, que inicialmente se encontra bloqueado, e como nestas circunstâncias convém passar algum tempo a treinar antes de convidar um amigo para um duelo, a opção Hogwarts será a escolha inicial. É aqui que se dá início à nossa aventura. Começamos por apreender todas as movimentações básicas de cada um dos jogadores da nossa equipa. Somos desafiados com uma série de situações de jogo que vão desde o simples passe até aos roubos de bola, marcação de golos, combos, movimentos especiais e ainda treinando o trabalho defensivo dos beaters, nomeadamente a nossa pontaria para executar pancadas nas bludgers por forma a tentar derrubar os chasers da equipa contrária. Conforme vamos progredindo, seremos recompensados com novos movimentos e com outros desafios que culminam com o início da Taça de Quidditch de Hogwarts.



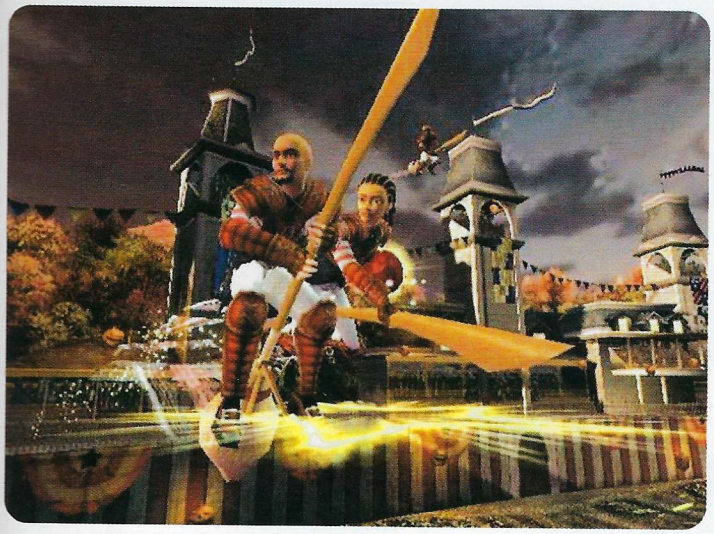
Infelizmente nota-se alguma falta de speed nas vassouras

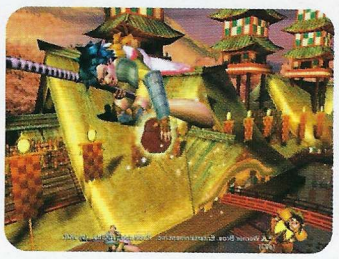
Nesta competição o jogador poderá escolher uma das quatro equipas da série: Gryffindor (a equipa de Harry Potter), Ravenclaw, Hufflepuff e os Slytherin (do terrível Draco Malfoy). O nível de dificuldade é (demasiado) acessível, uma vez que o jogador também irá começar com uma vassoura de nível inferior (a Cometa 260). Com as vitórias teremos acesso aos cromos de Quidditch, que servirão para desbloquear imensas surpresas, e entre elas vassouras mais potentes (como é o caso da Flecha de Fogo). O objectivo é chegar à tão desejada final, vencer a taça e abrir o modo Taça do Mundo. Esta

Uma dupla de peso


Boa deslocação ofensiva

Vê lá se foge...





vertente tem um grau de exigência mais aceitável, pois é neste torneio que se reúnem as melhores equipas nacionais do mundo: Inglaterra, Estados Unidos, Bulgária (com Viktor Krum) França, Alemanha, Austrália, Japão, Espanha, e a equipa dos países nórdicos.

Graficamente o jogo apresenta um nível técnico aceitável. Os vários estádios são de uma beleza acima da média e os respectivos efeitos visuais primam pelo seu requinte, particularmente em termos de luminosidade.

Dentro de campo as coisas podem inicialmente parecer algo confusas. Todos os jogadores a voar em simultâneo, várias bolas de jogo, enfim, pode parecer complicado, mas na prática não o é. Nota-se claramente que a jogabilidade oferecida tem um destinatário claro, e que são os mais novos, e por isso mesmo rapidamente nos habituamos aos controlos e ao ritmo próprio de cada desafio. Como já foi mencionado, o jogo acaba quando o seeker agarra a snitch. Isto só acontece quando preenchemos uma barra própria para o efeito através do tipo de jogadas que executamos durante o encontro. A nossa barra vai enchendo, bem como a do nosso adversário, e como não existe tempo, tudo vai culminar quando a nossa barra colide com a do adversário. Começa então a famosa perseguição da snitch dourada. Infelizmente nota-se alguma falta de *speed* nas vassouras, o que se pode tornar extremamente aborrecido a longo prazo. A liberdade de movimentos parece algo limitada por forças invisíveis, ainda que possamos voar livremente por todas as áreas do campo.

Em termos sonoros, também não podemos dizer que ficámos estarrecidos. A dobragem para português na versão PS2 é limitada e torna-se algo repetitiva. No entanto, será uma ajuda preciosa para os mais novos. Pessoalmente fiquei mais satisfeito com a versão em inglês.

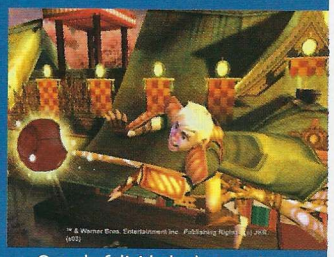
A musicalidade conta com composições de Giuseppe Verdi

A musicalidade conta com composições do grande Giuseppe Verdi interpretadas pela Orquestra Filarmónica de Estrasburgo.
Em suma, um jogo simplesmente obrigatório para os fãs do universo Harry Potter, principalmente para público mais jovem. Quem sempre sonhou em passear numa vassoura voadora tem igualmente em *Harry Potter: Quidditch World Cup* uma excelente oportunidade para concretizar esse desejo.

Bruno Mendonça

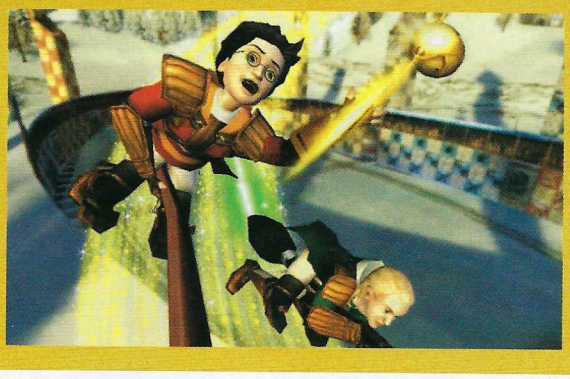
Ritmo frenético

Mesmo em cheio no peito


O ar de felicidade deste gajo

Ainda te apanho

O Seeker



Sendo o jogador mais importante de uma equipa de Quidditch, o seeker dos Gryffindor só podia ser desempenhado por uma única personagem, de seu nome Harry Potter, ou Harry para os amigos. O pequeno feiticeiro tem todas as características para ocupar esta posição e conseguir angariar os importantes 150 pontos de recompensa. Para ele não há nenhuma snitch dourada que lhe possa escapar.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	7	7	7
Num patamar muito aceitável.	Simples mas nem sempre eficaz. Bons movimentos especiais.	A dobragem ajuda os mais novos, mas...	Poucos modos de jogo, mas muitos segredos por desvendar.

Opinião Final
Destinado ao sucesso e obrigatório para quem venera o universo Harry Potter. Além disso, pode ser uma experiência fora do comum para quem gosta de jogos desportivos (com pinceladas de magia).

Pontuação
7

Harry Potter: Quidditch World Cup

Um mundo de fantasia no GBA

Os fãs de todo o mundo pediram e o famoso Quidditch está finalmente ao alcance de todos. A Electronic Arts desenvolveu este projecto e o resultado é bem animador.

Com a época natalícia mesmo aí à porta, o fenómeno Harry Potter promete voltar a causar grande frenesim entre os aficionados. Tudo por causa de *Harry Potter: Quidditch World Cup*, um jogo que representa o desporto favorito dos feiticeiros do universo do pequeno mágico, e que prometia grandes façanhas.

Quem está familiarizado com os livros, ou com as adaptações cinematográficas, certamente saberá do que estou a falar. O desporto mágico de Quidditch é um jogo emocionante que envolve duas equipas de sete elementos que voam em vassouras pelo campo. Se isto não bastasse, vão existir quatro bolas de jogo: uma quaffle, duas bludgers e a super sónica snitch dourada. A primeiras servem para os três chasers da equipa marcarem golos. Para isso terão de meter a bola numa das três argolas que se encontram nos postes da zona de marcação do adversário. As bludgers, também conhecidas como blooders, são duas bolas de ferro enfeitiçadas que voam indiscriminadamente pelo campo, tentando derrubar os jogadores. Os dois beaters da equipa servem essencialmente para bater nas bludgers (com um taco próprio), evitando desta forma que estas atinjam os seus companheiros. É possível ainda aos beaters, com as suas tacadas, enviar estas bolas contra os elementos da equipa contrária. Existe um keeper que naturalmente protege a sua zona de marcação, e ainda um seeker, a posição mais importante num jogo de Quidditch. Este jogador tem a difícil missão de capturar a irrequieta snitch de ouro, uma bola com asas, altamente veloz e que só é possível de apanhar pelos melhores voadores de vassoura. Harry Potter assume naturalmente esta posição pela equipa dos Gryffindor.

Harry Potter: Quidditch World Cup traz desta forma ao Game Boy Advance este verdadeiro mundo de fantasia e imaginação criado por J.K. Rowling. Podemos jogar com uma das quatro equipas de Hogwarts (Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff e os Slytherin) e encontrar várias personagens conhecidas, como o rival Draco Malfoy, ou as estrelas internacionais como o Viktor Krum da selecção da Bulgária.

Em termos técnicos o jogo está num plano muito aceitável

O objectivo do jogo é naturalmente vencer a Taça de Quidditch de Hogwarts, e desta forma desbloquear o modo Taça do Mundo. Para isso vamos começar com os habituais desafios para principiantes onde aprendemos a dominar todas as particularidades da jogabilidade.

Em termos técnicos o jogo está num plano muito aceitável, tanto ao nível do grafismo, como da própria sonoridade.

Resumindo e concluindo, os fanáticos pelo universo Harry Potter têm razões para estar contentes, principalmente a criançada, que já deve estar a escrever ao Pai Natal fazendo o habitual peditório.

Bruno Mendonç

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	7	7	7
Nada realmente excepcional.	Orquestra Filarmónica de Estrasburgo. Gostam?	Muito simples.	Imensas surpresas para desbloquear.

Opinião Final

A versão GBA perde naturalmente muita da emoção registada nas outras plataformas, mas assume-se com um jogo muito sólido e capaz de entusiasmar os fãs mais novos da saga *Harry Potter*.

Pontuação

7

Apenas 4,99€

A REVISTA Nº1 EM PLAYSTATION 2

Já nas bancas!

EDIÇÃO DE DEZEMBRO

DVD GRÁTIS EM PORTUGUÊS!

€4,99

Nº1 EM PLAYSTATION 2

PSM2

Nº 18 • DEZEMBR

NOVOS JOGOS!

TONY HAWK'S UNDERGROUND
ANALISADO: Mais um grande jogo de uma grande série.

WRC III
NA META: O título da Sony portou-se de forma exemplar.

FIFA 2004
É GOLO!: Um chuto certeiro do jogo da Electronic Arts.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
É DESTA: Saibam se o jogo da Activision supera Vice City.

EXCLUSIVO PSM2

MANHUNT

Jogámos o título mais perturbador de sempre e contamos tudo num especial de cinco páginas.

PSP REVELADA: Já temos as primeiras imagens da consola portátil da Sony, assim como informações concretas sobre as suas especificações técnicas.

future games Nº 18 • DEZEMBRO 2003 • €4,99 PUBLICAÇÃO MENSAL

DVDPSM2

OS MELHORES JOGOS do mercado no maior DVD do mercado

NOVIDADES

NOVO! RESIDENT EVIL: OUTBREAK

NOVO! PLAYSTATION EXPERIENCE EM LONDRES

NOVO! BACKYARD WRESTLING

NOVO! BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

NOVO! CASTLEVANIA

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
NOVO TRAILER! Imagens de grande qualidade de um novo vídeo da obra de Hideo Kojima – só na PSM2!

DRIVER 3
PRIMEIRAS IMAGENS IN-GAME! Os nossos espiões capturaram imagens exclusivas de Driver 3.

TRUE CRIME
ESTÁS NA MINHA MIRA, VADIO! Conduzam! Lutem! Matem! O nosso vídeo mostra de tudo um pouco!

GANHA MAIS DE € 2,500 EM PRÉMIOS !

RECEBE PRO EVOLUTION SOCCER 3 COM A TUA ASSINATURA!

100% PLAYSTATION 2 100% INDEPENDENTE

BGAMER
Edição Especial

melhor dos JOGOS DE ACÇÃO numa só revista!

BGAMER
Edição Especial

Os melhores jogos de
ACÇÃO

O ESSENCIAL DE 2003
CALL OF DUTY › MAX PAYNE 2 › HALO: COMBAT EVO
O SENHOR DOS ANÉIS: O REGRESSO DO REI
STAR WARS JEDI ACADEMY › RAINBOW SIX RAVEN SHIELD ›
AS PROMESSAS PARA 2004
HALF-LIFE 2 › DOOM 3 › BREED › DEUX EX: INVISIBLE WAR
PAINKILLER › JOINT OPS

PC DVD-ROM
DVD TOTALMENTE JOGÁVEL
BGAMER
ESPECIAL ACÇÃO
MAIS DE 40 JOGOS
JOGO COMPLETO
AMERICA'S ARMY 2.0
SPECIAL FORCES
NOVA VERSÃO DO JOGO DO EXÉRCITO AMERICANO
20 JOGOS ESSENCIAIS
CALL OF DUTY...
20 JOGOS CLÁSSICOS
QUAKE 1/2 E 3...
BREED
HALO COMBAT EVOLVED
MAX PAYNE 2
CONTRACT J.A.C.K.
E AINDA! APOCALYPTICA CHAOS LEGION CHASER STAR WARS: JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY FREEDOM FIGHTERS O SENHOR DOS ANÉIS UNREAL 2 XIII RAVEN SHIELD SPLINTER CELL E MUITO MAIS...
AS MELHORES DEMOS DE ACÇÃO!

nha-se em alerta máximo e não perca
ta revista, que inclui um DVD com um
GO COMPLETO e 40 DEMOS explosivas!

á nas bancas!

Também à venda
BGAMER especial estratégia